

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS X TKR 1 SMK N 7 SEMARANG MELALUI *JOYFUL LEARNING* MENGGUNAKAN *GAME GUESS MY WORD*

Anita Fibonacci

Guru IPA SMKN 7 Semarang

Abstract. *Learning achievements of X TKR1 SMK Negeri Semarang 7 is low, especially on science lesson with an average value of the school year repetition science lesson 2010/2011 is 60 (before remedial) with the percentage of students who graduated only 44% percent when passing grade of science lesson is 75. This is certainly a concern to researchers as a science teacher because SMK Negeri 7 Semarang having a good reputation well known in Central Java. This is because the characteristics of a class X TKR1 like to play, and the attitude of solidarity of the group must be upheld, even for things that are less good. It certainly is disturbing the learning process. In an effort to overcome these problems a teacher as a researcher, trying to apply the methods of the game in groups, with the hope that the game will make learning a fun atmosphere, as claimed by Taufan Surana (2008:1) that a pleasant atmosphere is a necessary prerequisite to children love to learn. The purpose of this study were (a) To improve science learning outcomes in class X TKR 1 (b) To determine a significant improvement in student learning outcomes. Research subject is X TKR1 SMK N 7 Semarang, which is located in Lima Jl.Simpang Semarang. Research will be conducted in May to June. The analysis performed is descriptive analysis, the credibility test using the method of triangulation of data sources. The results of application of joyful learning model using games guess my word is as follows: (a) a large increase in the average classical is 10.4 (Classical 83.4 average at cycle 1 to 93.9), (b) a large increase in the number of students who qualify for passing grade is 20% from 77% in cycle 1 to 97% in cycle 2. Teachers are expected to be able to apply the learning model "Joyful learning" in schools so that learning becomes more enjoyable. The school should be supported by improving facilities and pre facilities, in order to create a fun learning atmosphere for students (Joyful Learning).*

Keywords: *learning outcomes, Joyful Learning, Guess My*

PENDAHULUAN

Hasil belajar IPA kelas X TKR 1 SMK Negeri 7 Semarang tergolong rendah, dengan nilai rata-rata ulangan IPA pada tahun ajaran 2010/2011

adalah 60 (sebelum remedi) dengan persentase jumlah siswa yang lulus hanya 44% persen padahal KKM IPA adalah 75. Berbeda dengan kelas yang lain, yang memiliki rata-rata nilai jauh di atas angka tersebut. Hal ini tentunya

memprihatinkan bagi peneliti selaku guru IPA pada kelas tersebut mengingat SMK Negeri 7 Semarang yang terletak di jalan Simpang Lima Semarang tergolong sebagai SMK Negeri yang mempunyai reputasi dikenal baik di Jawa Tengah. Hal ini dibuktikan dengan jumlah pendaftar yang berkeinginan untuk masuk menjadi siswa SMK Negeri 7 Semarang melampaui daya tampung tiap tahunnya dan peminat SMK Negeri 7 Semarang tidak terbatas hanya pada daerah Semarang saja, namun sampai keluar pulau Jawa. Oleh karena itu, peneliti merasa bahwa masalah ini penting dan mendesak untuk diselesaikan.

KKM untuk mata pelajaran IPA kelas X adalah 75. Sebagai gambaran, bahwa karakteristik siswa X TKR 1 cenderung senang bergerombol dan masih senang bermain. Masing –masing siswa memang saling mempengaruhi. Siswa X TKR 1 terlihat kompak, namun terkadang kekompakan tersebut dilakukan dalam hal-hal yang kurang baik, seperti kekompakan untuk bersama-sama tidak mengerjakan tugas. Ketika guru menerangkan pokok materi, banyak siswa cenderung duduk berkelompok dan mengobrol sendiri. Jika diberikan pertanyaan sebagai stimulus, hanya sedikit siswa yang berkenan menjawab, ketika ditunjuk oleh guru secara acak untuk menjawab pertanyaan, hanya terdiam (tidak bisa menjawab). Minat untuk belajar masih sangat rendah. Ketika guru memberikan latihan soal, maka kurang dari 20% saja yang bersungguh-sungguh mengerjakan, sedangkan yang lain sibuk dengan menggambar, mengobrol, atau bahkan bermain secara bergerombol. Apabila ditunjuk oleh guru, baru mengerjakan dan bukan dari keinginan dalam hati.

Siswa kelas X TKR₁ selalu menjaga kekompakan. Namun, yang perlu diperhatikan adalah kekompakan yang kurang terarah. Sebagai contoh, ketika ada PR untuk kelas, ketika ada satu yang belum mengerjakan maka semua sepakat untuk mengaku belum

selesai semua. Hal ini tentunya merugikan bagi beberapa siswa yang pandai dan rajin mengerjakan PR. Berdasarkan wawancara kepada beberapa siswa X TKR₁, beberapa siswa mengaku, bahwa para menjunjung tinggi kerjasama dan kekompakan. Namun, jika kekompakan tidak diarahkan dengan benar, maka akan berimbas pada hasil belajar.

Guru sebagai komponen pendidik, guru harus bertanggung jawab terhadap kualitas pembelajaran di kelas. Para pakar telah sama setuju bahwa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia maka sangat diperlukan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas dimulai dari proses belajar yang menyenangkan (Marjohan, 2007:1). Hal yang sama juga diungkapkan oleh seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline meyakinkan bahwa *learning is most effective when it's fun* yang kurang lebih memiliki arti; belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan” (Nugrahaini, 2007:36). Menurut hasil penelitian tentang cara kerja otak, bagian pengendali memori di dalam otak akan sangat mudah menerima dan merekam informasi yang masuk jika berada dalam suasana yang menyenangkan (Surana, 2008:1). Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan menggunakan game yang diberi nama ‘*Game Guess My Word*’ dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa X TKR₁. Peneliti bermaksud untuk mengarahkan kekompakan siswa ke arah yang lebih baik, yaitu kompak bekerja sama untuk mencapai hasil belajar yang tinggi berbalut suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga pembelajaran berangkat dari hati, bukan sebagai beban.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : (a) Apakah dengan implementasi model *joyful learning* menggunakan *game guess my word* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas X TKR₁ semester II SMKN 7 Semarang tahun pembelajaran

2010/2011?; (b) Berapakah besar peningkatan hasil belajar siswa X TKR₁ semester II SMKN 7 Semarang tahun pembelajaran 2010/2011 dengan model *joyful learning* menggunakan *game guess my word*?

Penelitian ini bertujuan untuk: (a) Untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas X TKR 1 semester II SMKN 7 Semarang tahun pembelajaran 2010/2011 melalui model *joyful learning* menggunakan *games guess my word*; (b) Untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar siswa as X TKR 1 semester II SMKN 7 Semarang tahun pembelajaran 2010/2011 melalui model *joyful learning* menggunakan *game guess my word*.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah : (a) Sekolah dapat mengembangkan model pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk terus belajar sehingga sekolah mampu mencetak lulusan yang berkualitas dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi; (b) Dapat menjadikan proses belajar terasa menyenangkan sehingga belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan; (c) Dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan untuk pokok materi yang membutuhkan banyak hafalan.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMK N 7 Semarang yang terletak pada Jl. Simpang Lima Semarang. Penelitian dilaksanakan mulai awal bulan April sampai akhir bulan Mei. Subjek penelitian adalah siswa kelas X TKR 1 tahun pelajaran 2010/2011 SMKN 7 Semarang yang berjumlah 35 anak. Kelas X TKR 1 merupakan kelas yang diampu oleh peneliti.

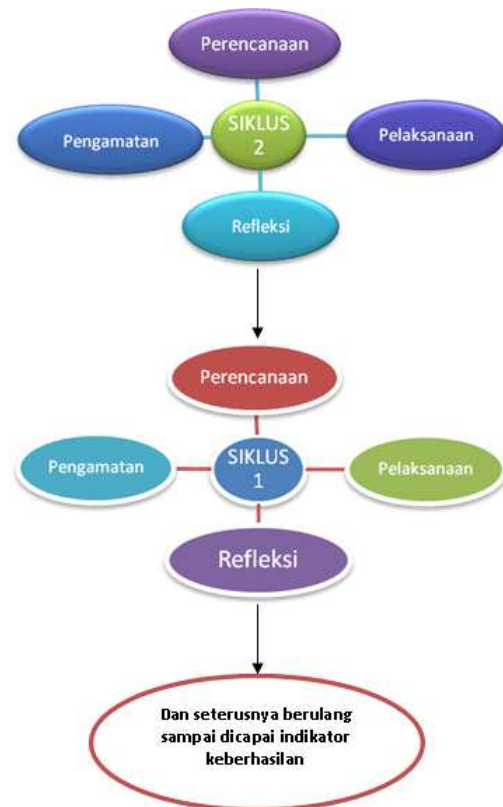
Prosedur Penelitian mencakup: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan observasi serta analisis dan refleksi.

Siklus pertama

Siklus pertama terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Siklus kedua

Dari siklus pertama akan terlihat hasil dari penerapan *joyful learning* menggunakan *game guess my word* berbasis *edu-tainment* dan *cooperative learning*. Untuk mengetahui seberapa peningkatannya, maka dilaksanakan siklus kedua dengan langkah-langkah adalah : (a) Perencanaan Ulang; (b) Implementasi Ulang; (c) Pengamatan ulang; (d) Refleksi Ulang. Langkah-langkah dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian

Data hasil pengamatan dan evaluasi dianalisis kekurangannya. Kelemahan dan

kelebihan rancangan dan implementasinya diidentifikasi untuk bahan masukan pada perencanaan ulang berikutnya. Begitu seterusnya tahap-tahap tersebut dilaksanakan secara bersiklus.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, dan non tes. Instrumen yang digunakan dalam metode tes adalah butir soal tes pilihan ganda. Metode non tes yang digunakan adalah metode observasi dan metode angket. Metode observasi menggunakan instrument pedoman observasi untuk mengamati aktivitas siswa, dan untuk mengamati jalannya proses KBM, sedangkan instrument untuk metode angket adalah kuesioner untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai metode pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

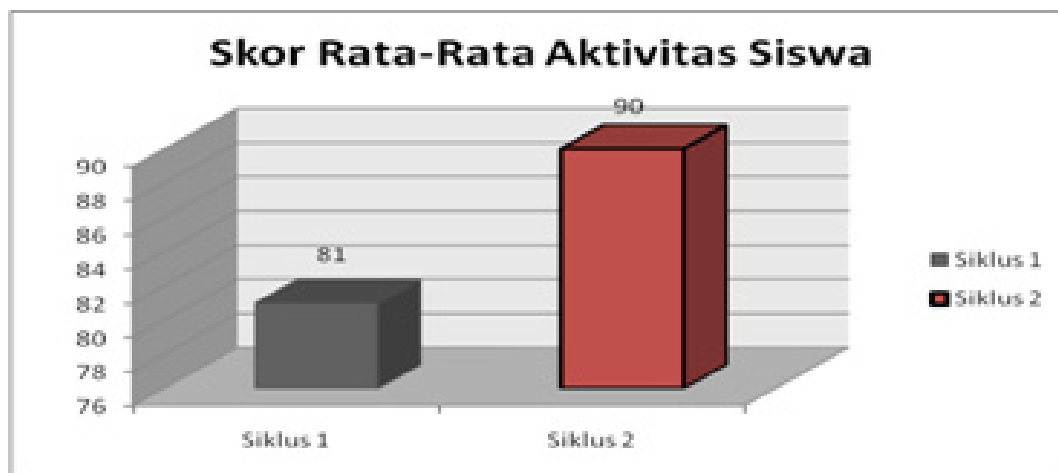
Hasil belajar siswa (aspek kognitif) diukur melalui tes prestasi belajar yang berbentuk soal pilihan ganda. Peneliti melakukan tes

sebanyak tiga kali. Tes yang pertama dilakukan peneliti untuk melihat kondisi awal siswa sebelum diberi tindakan, tes kedua dilakukan pada siklus 1, dan tes ketiga dilakukan pada siklus 2.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Nilai Siswa

Keterangan	Rata-rata nilai	Lolos KKM (diatas 75)	Nilai tertinggi	Nilai terendah
Kondisi awal	70.9	51%	93.9	12
Siklus I	83.5	77%	100	48
Siklus II	93.5	97%	100	65

Aktivitas siswa diperoleh melalui lembar observasi yang diisi oleh guru dan observer (guru dari mata pelajaran serumpun), yang dibantu dengan lembar observasi partisipatif yang diisi oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi terhadap aktivitas siswa dapat dilihat dalam grafik berikut ini:



Gambar 2. Grafik Hasil Aktivitas Siswa

Berdasarkan analisis deskriptif, didapatkan rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus pertama adalah 81 atau bisa dikatakan bahwa nilai aktivitas siswa tergolong dalam kriteria baik. Berbeda dengan siklus kedua.

Hasil yang berbeda didapatkan pada siklus kedua. Siklus kedua didapatkan rata-rata skor aktivitas siswa adalah 90 atau bisa dikatakan bahwa nilai aktivitas siswa pada siklus kedua tergolong dalam kriteria sangat baik.

Pembahasan

Kegiatan penelitian berawal dari sebuah permasalahan dalam kelas X TKR1 yang urgen untuk diselesaikan. Antusiasme siswa selama proses belajar mengajar sangat kurang, dan karakteristik anak-anak cenderung suka bermain, sehingga tidak fokus terhadap pelajaran, dan menjadi malas untuk memperhatikan guru.

Hal tersebut tidak hanya dirasakan oleh peneliti saja selaku guru IPA, namun berdasarkan wawancara dengan beberapa guru lain, seperti guru matematika, fisika dan kimia, ternyata didapatkan hasil yang sama, yakni karakteristik kelas X TKR₁ dengan antusiasme yang kurang. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar yang relatif rendah khususnya untuk mata pelajaran IPA.

Persiapan

Guru sudah membuat kartu yang berisi kata-kata yang harus dimainkan oleh siswa. Kemudian guru menjelaskan pada siswa mengenai prosedur permainan *Guess My Word* (GMW). Guru meminta siswa untuk belajar di rumah secara berkelompok bersama teman-teman satu kelompoknya, untuk mempersiapkan lebih dini dalam permainan *Guess My Word*. Guru juga memberikan tes awal untuk melihat aspek kognitif siswa sebelum dilakukan tindakan, hal ini dilakukan untuk memperkuat data yang telah peneliti miliki. Dan berdasarkan hasil tes prestasi belajar siswa, didapatkan hasil bahwa jumlah anak yang memiliki tuntas KKM (KKM IPA=75) adalah 17 anak dengan kata lain, jumlah anak yang tuntas hanya 51% saja, sedangkan 18 anak yang lain atau 49% tidak tuntas.

Siklus I

Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2011. Peserta didik diterangkan menggunakan

power point mengenai pokok materi yang ada dengan tetap memberikan suntikan motivasi. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengambil kesimpulan atas penjelasan guru. Kemudian guru meminta siswa untuk bermain *Guess My Word*. Mula-mula salah satu siswa mengambil nomor undian yang telah disediakan guru, untuk menentukan kelompok yang akan bermain pertama kali. Kelompok yang telah terpilih maju untuk bermain *Guess My Word*. Siswa diberi waktu masing-masing 5 menit untuk mampu bekerjasama menebak sebanyak-banyaknya kata-kata yang ada dalam kartu yang telah disediakan guru. Dalam satu kelompok, guru memberikan delapan kata untuk dimainkan. Kelima siswa yang lain (yang tidak menjadi komunikator) akan ditutup matanya terlebih dahulu agar tidak mengintip ketika guru menunjukkan kartu pada komunikator. Dan satu anak yang lain akan menjadi komunikator. Komunikator akan ditunjukkan kata-kata dalam kartu, dan komunikator harus membuat petunjuk pada kelima teman yang lain mampu menebak kata-kata yang ada pada kartu tersebut. Ketika salah satu dari kelima siswa yang menjadi penebak, mampu menebak dengan benar kata-kata yang terdapat dalam kartu maka kelompok tersebut dapat beralih ke kartu yang lain, atau komunikator bisa mengatakan 'pas' terhadap kata-kata yang dianggap sulit untuk dicari kan petunjuknya. Ketika waktu habis, maka kelompok yang telah maju, akan mengambil undian untuk menunjuk giliran selanjutnya.

Kelompok yang paling banyak menjawab tebakan, akan diberikan *reward* oleh guru. Kegiatan selanjutnya siswa diberikan tes prestasi belajar siklus belajar. Dalam siklus pertama, ada beberapa kekurangan yang dapat dijadikan refleksi dalam pelaksanaan metode *Guess My Word* yaitu: (a) alokasi waktu yang kurang, hal ini disebabkan ada beberapa waktu yang terbuang ketika menyuruh siswa maju bermain; (b) sarana prasarana yang kebetulan rusak. LCD yang biasanya dipakai

bisa, kebetulan pada saat penelitian, LCD yang digunakan agak bermasalah, sehingga tampilan warna kurang sempurna; (c) komunikator terkadang dalam memberikan petunjuk kepada teman lainnya, tidak ada hubungan dengan pembelajaran; (d) kelompok siswa yang tidak sedang bermain, cenderung ikut melontarkan petunjuk-petunjuk sehingga mengganggu konsentrasi kelompok yang sedang bermain. Siklus pertama belum memenuhi indikator kinerja, maka penelitian dilanjutkan pada siklus kedua, untuk mencapai indikator kinerja.

Siklus II

Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2011. Proses pembelajaran antara siklus 1 dan siklus 2 cenderung hampir sama, hanya ada perbaikan atas kelemahan pada siklus pertama. Pada siklus 1 tiap kelompok diberikan waktu bermain masing-masing 5 menit, sedangkan dalam siklus 2 tiap kelompok diberikan waktu masing-masing hanya 2 menit, hal ini untuk mengatasi kekurangan waktu yang terjadi pada siklus 1. Hal kedua yang berbeda antara siklus pertama dan kedua adalah adanya TTS (Teka Teki Silang) yang diberikan sebagai tugas bagi kelompok yang tidak sedang bermain (TTS terlampir pada lampiran), hal ini bertujuan agar siswa yang tidak sedang bermain, mempunyai kesibukan lain, sehingga tidak mengganggu konsentrasi kelompok siswa yang sedang bermain. Perbaikan juga dilakukan pada media power point. Power point sebelumnya tidak dilengkapi dengan video tsunami, sedangkan pada siklus 2 ditambahkan video tsunami untuk menarik minat siswa dan memperdalam pemahaman proses tsunami. Untuk masalah LCD yang berfungsi kurang baik, peneliti mengatasi dengan pindah ke ruangan yang memiliki LCD yang kualitas baik yaitu ruang 22.

Aktivitas siswa pada siklus 2 mengalami

kenaikan dari skor rata-rata klasikal 81 (tergolong baik) menjadi skor rata-rata klasikal 90 (tergolong sangat baik). Pada siklus 2, setelah siswa bermain game guess my word, siswa diberikan tes prestasi dan angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran *Guess My Word*. Hasil tes prestasi belajar menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata nilai tes siklus kedua secara klasikal adalah 93.9 dan siswa yang lolos KKM mencapai 97%, yang berarti indikator kinerja telah tercapai pada siklus 2.

Kondisi awal dengan kondisi akhir telah terjadi peningkatan 23 (dari rata-rata nilai 70.9 meningkat menjadi 93.9), sedangkan dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan sebanyak 10.4 (dari rata-rata nilai 83.5 meningkat menjadi 93.9), dan dari kondisi awal ke siklus 1 terjadi peningkatan sebanyak 12.6 (dari rata-rata nilai 70.9 meningkat menjadi 83.5). Persentase jumlah siswa yang tuntas dalam KKM IPA (75) juga menunjukkan peningkatan, dari kondisi awal jumlah siswa yang lolos KKM hanya 51%, menjadi 77% pada siklus 1 dan 97% pada siklus 2.

Peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan beberapa faktor yaitu; (a) Suasana belajar yang menyenangkan, membuat siswa secara tidak sadar sedang memaksa untuk menghafal istilah yang sulit dalam pokok materi. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Siskandar (2008) mengatakan bahwa belajar akan efektif jika suasana pembelajarannya menyenangkan. Suasana yang menyenangkan dan tidak diikuti suasana tegang sangat baik untuk membangkitkan motivasi untuk belajar (Kuta, 2008:1); (b) Pemakaian video animasi tsunami membuat siswa lebih memahami proses terjadinya tsunami. Hal ini sepadan dengan penelitian mengenai media pembelajaran yang dilakukan oleh Chatarina, dengan didapatkan hasil bahwa pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa menunjukkan pengaruh sebesar 36.78%;

(c) Selama pembelajaran, siswa diberikan motivasi-motivasi untuk tetap semangat, dan melawan kemalasan. Hal ini sepadan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siskandar (2008) yang menunjukkan adanya korelasi yang positif dan signifikan ($r=0.1928$, $\alpha = 0.05$) antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis tanggapan siswa, didapatkan hasil bahwa siswa sangat setuju terhadap metode *Guess My Word*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian pembelajaran IPA menggunakan metode *Guess My Word* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (a). Dengan implementasi model *joyful learning* menggunakan *game guess my word* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas X TKR 1 semester II SMKN 7 Semarang tahun pembelajaran 2010/2011; (b). Besar peningkatan hasil belajar siswa X TKR 1 semester II SMKN 7 Semarang tahun pembelajaran 2010/2011 dengan model *joyful learning* menggunakan *game guess my word* adalah 10.4 yaitu dari rata-rata klasikal 83.4 pada siklus 1 menjadi 93.9, dan besar peningkatan jumlah siswa yang lolos KKM adalah sebesar 20% yaitu dari 77% pada siklus 1 menjadi 97% pada siklus 2.

Saran

Saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: (a). Guru diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran "*Joyful Learning*" di sekolah agar belajar menjadi lebih menyenangkan; (b). Pihak sekolah hendaknya mendukung dengan memperbaiki sarana dan pra sarana, agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa (*Joyful Learning*).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA
- , 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT.RINEKA CIPTA
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Harjono. 2008. Model Pembelajaran Berbasis VCD chemo-edutainment bagi siswa program kejar paket c (setara SMA) di Kabupaten Jepara. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol.25 Nomor 2*. Semarang : LEMLIT UNNES
- Kuta, Nggandhi. 2008. 'Belajar Paling Efektif Jika Menyenangkan'. Online www.journal/educare/JIP/vol1/html [diakses 8/12/08]
- Marjohan.(2007). Tinggalkanlah Metode Konvensional. Online <http://groups.yahoo.com/group/pakguruonline/home> [diakses 15/03/2008]
- Nugrahani,Raihana. 2007 .”Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah”. *Lembaran Ilmu Kependidikan ISSN : 0216-0847*.Vol. 36 No. 01 Juni 2007 Semarang : Lembaran Ilmu KependidikanUNNES
- Siskandar. 2008. Sikap dan Motivasi Siswa Dalam Kaitan Dengan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*,1.Vol. 072:438-451. Jakarta : Badan Penelitian dan pengembangan Departemen Pendidikan Nasional
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung :

Sinar Baru Algensindo

Sulistiyorini, Nofiyawati. 2008 Penggunaan Media Komik Kimia Dalam Pembelajaran Dengan Genius Learning Strategy Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kimia Pokok Bahasan Larutan Penyangga Kelas XI. *Skripsi*. Semarang. Jurusan Kimia FMIPA UNNES

Surana, Taufan ,2008. *Bagaimana Membuat Anak Suka Belajar*. Online “<http://info.balitacerdas.com/mod.php> [diakses : 15 Maret 2008]

Yunita, Diana. (2007) .Beginilah Cara Belajar Menyenangkan. Online. <http://www.gayahidupsehatonline.com/> [diakses 15/03/2008]